

VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE

ROMANCE FAMOSO REVIVE NO MICRO

TÍTULO: «La Abadia del Crimen»
MÁQUINA: Spectrum

É uma das maiores aventuras alguma vez jogadas no Spectrum. Basta dizer que só cabe num 128 K. Mas é também livro e filme, talvez, espera-se, conhecido de todos vós. Chama-se «La Abadia del Crimen» é edição da Ooera-soft e é recriação espanhola no computador, do romance «O Nome da Rosa», «beste-seller» de Umberto Eco. Já sabem do que se trata?

Tudo começa quando um estudioso descobre, por acaso, a tradução francesa de um manuscrito do século XIV. O autor é um monge beneditino de origem alemã, Adso de Melk. Já com vetusta idade (que é possível imaginar se o leitor olhar para a gravura que acompanha este texto), o monge registou em pergaminho as suas memórias, especialmente os tempos agitados vividos ao lado do douto e subtil franciscano inglês, Guilherme de Baskerville.

Baskerville que ilustra uma história de Sherlock Holmes. E a coincidência desfaz-se quando se pensa no «elementar meu caro Watson» tão usado pelo detective de Conan Doyle e se sabe que Adso, nome do acompanhante de Guilherme, significa «elementar». Umberto Eco, ele, afinal, um atento decifrador de sinais, não perdeu a oportunidade para lançar o célebre detective numa viagem pelo passado, vestido com as roupas de um monge que apoia os franciscanos.

(há mais alguns exemplos mas este é talvez o mais conseguido) e torna-se registo a convidar à leitura. Pode parecer um exagero, mas só sabendo a forma de comportamento de alguns personagens é possível avançar no jogo sem ser, consecutivamente, posto à porta da abadia por não cumprir com as regras impostas pelo abade.

No livro encontra-se, ainda, o mapa que auxiliará o jogador. Claro, é sempre possível desenhar um mapa do local ou utilizar a opção própria que permite ver trechos do edifício, mas é de toda a conveniência ter por perto um mapa que permita ao jogador movimentar-se rapidamente no labirinto de corredores e salas da abadia.

O jogo em si começa com a chegada de Guilherme de Baskerville e Adso de Melk à porta da abadia. São recebidos pelo abade que os conduz até aos aposentos, aproveitando o percurso para os pôr ao corrente da situação e lhes pedir que sigam à risca as regras da casa.

Viver num convento é algo terrível para quem quer investigar um crime. Está-se a meio de uma pista que parece segura, e pronto, eis que os sinos chamam para a missa. É preciso correr para a igreja da abadia antes que o abade



apareça e nos convide a deixar o local. É preciso aparecer para as refeições, orações e outras «complicações». E o tempo parece não sobrar para perseguir o criminoso.

De vez em quando o computador toma conta das operações e mostra o criminoso em acção. Depois, tudo volta ao normal e os nossos detectives podem começar a sua demanda. Um bom golpe de vista talvez ajude a identificar o local onde o assassino perpetró a sua última acção. Há que correr. Espera, não tocam os sinos para as orações? M... issa.

Já percebeu leitor que «La Abadia del Crimen» é mesmo interessante. Desde o «écran» de abertura, que nos lança para o jogo em si, até ao pergaminho onde, num espanhol que se percebe (e é conveniente ler esta secção), Adso nos conta parte da história, tudo foi feito de forma a tornar este jogo num prazer renovado, mesmo quando se perde e

a porta da abadia se abre de novo ante o jogador.

O jogo propriamente dito desenrola-se num cenário isométrico idêntico ao de títulos como «Head Over Heels» ou «Batman». Aqui, porém, o humor foi substituído por uma seriedade não diferente de «Where Time Stood Still» ou «The Great Escape». A cor é limitada, o que não pode ser

surpresa dado que o pormenor gráfico da abadia «comeu» muita da memória dos já grandes 128 K existentes.

Género: Acção/Aventura
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório para os apreciadores do género

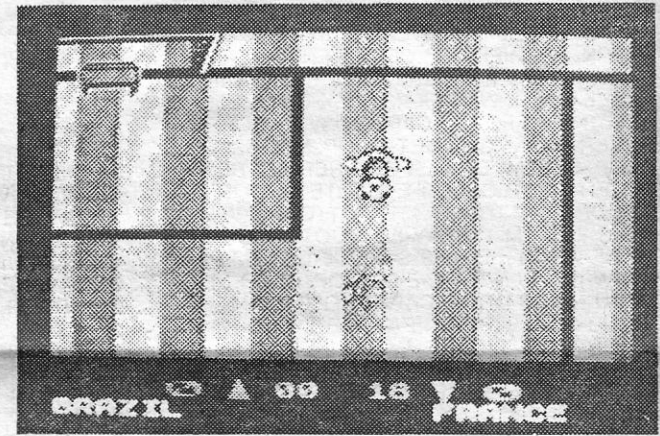
O relato mais impressionante de Adso de Melk estende-se por uma semana do ano de 1327, tempo passado numa abadia onde importante reunião de teólogos de João XXII e do imperador Luís, o Bávoro, se prepara. Ai, logo após a chegada do mestre e de seu pupilo, uma sucessão de crimes transforma uma simples visita num horrível caso policial.

Guilherme de Baskerville é chamado a resolver o mistério das mortes e a prender o criminoso. É curioso verificar que o apelido do monge o liga aos

Este é, resumidamente, o cenário da acção de «O Nome da Rosa», edição da Difel, que é de toda a conveniência ler por quem pensa pegar no jogo e, na pele de Adso e de Guilherme (ou Watson e Holmes) descobrir os crimes. Só lendo o livro (embora o filme possa ajudar) é possível entrar por este jogo de computador e levá-lo até ao fim, momento em que o criminoso é descoberto.

É uma associação feliz esta de «La Abadia del Crimen». Por uma vez o jogo ultrapassa a sua função puramente lúdica

GENTE DOS SIMULADORES SIMULA FUTEBOL



TÍTULO: «Microprose Soccer»
MÁQUINA: Spectrum

É difícil dizer de *Microprose Soccer* pouco mais do que uma coisa: que é um produto da Microprose. Editora especializada na área das simulações, com *Gunship* a servir de baliza mas *Silent Service* a não poder ser esquecido, a Microprose abalançou-se, agora, a realizar um simulador de estratégia futebolística onde aplicou o saber que a tornou famosa.

Microprose Soccer é, por isso mesmo, um bom título que os apaixonados pelo género não vão perder. O que pode parecer uma aberração para quem não gosta ou liga muito a este tipo de jogos e sabe que, semana sim semana não, há um título do género a dizer «presente» no mercado. Mas a vida é assim...

Apesar da semelhança entre tantos e diversos títulos, apesar de, de facto, muitos deles quase só terem o nome como diferença, ele há variedade suficiente (parece) entre cada novo jogo para justificar o seu lançamento. E o volume de vendas confirma a aposta.

Talvez por isso mesmo a Microprose lançou-se à tarefa de conceber um simulador. Que é algo especial, dado que combina os dois lados deste tipo de jogos, sem se aprofundar muito em qualquer deles mas conseguindo um bem equilibrado produto final.

O ponto mais importante de *Microprose Soccer* está no salvado, onde, afinal, tudo se decide. Antes, porém, o jogador tem que tomar uma série de decisões que, depois, afectam o desenrolar da partida. Nada que os «profissionais» deste tipo de jogos não conheça de cor e salteado. Em *Microprose Soccer*, porém, é possível, até definir o tempo (atmosférico) nas partidas jogadas na rua. Com raios e coriscos e a banda toda...

Seleção de jogadores manual ou em automático, duração do tempo do jogo (de 2 a 12 minutos), nível de dificuldade, condições atmosféricas (as tais) e «banana power» (não, não são bilhetes para o dito mas sim um golpe de pé) são algumas das opções.

Os gráficos são bons se bem que algo verdes, criando confusão em certas jogadas. O controlo das figuras é simples, se bem que uma boa utilização de todos os golpes de pé (pontapé para os simplistas) obrigue a alguma familiarização com o «joystick» ou o conjunto de teclas. Quem souber conjugar esforços vai ter óptimos jogadores na sua equipa.

Opção para dois jogadores, o que torna tudo mais divertido, não falta em *Microprose Soccer*. O que é mais uma razão a acrescentar a todas as outras para não perder este simulador que é, afinal, só mais um mas traz novidades à prateleira.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): variável
Conselho: A comprar

MAJOR ERRE NÃO CONVENCE EM 128 K

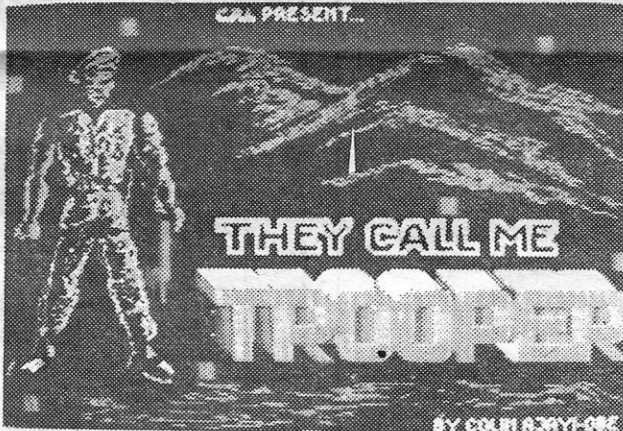
TÍTULO: «They Call Me Trooper»
MÁQUINA: Spectrum

Reeditado no nosso país por piratas sem qualquer preocupação, mais um jogo de fraco interesse anda por aí, vendido como novidade, com capa a cores muito bonita e a restante trapalhada que ilude o olho. Claro, tudo foi «roubado» aqui ao lado, onde a reedição legal se justifica, por o mercado espanhol ter feito, se bem que não totalmente, as pazes com as editoras inglesas. Um gesto civilizado que por cá ainda parece não encontrar defensores. Vá lá saber-se as razões...

They Call Me Trooper é a razão do discurso acima. Um jogo lançado em Outubro de 1986, com Colin Ajayi-Obe na programação e a CRL como editora responsável. *They Call Me Trooper*, foi, na altura classificado abaixo de 50 por cento, valor que explica totalmente a razão por que desapareceu sem (quase) deixar rasto.

O único interesse aparente para o lançamento, em 1986, deste jogo prende-se com o facto de ele ser para o formato de 128 K (exclusivamente), servindo, por essa mesma razão, um mercado que andava à mingua de coisas jogáveis capazes de aproveitar a memória extra então desperdiçada. E com o advento do +2 era necessário convencer as pessoas que os jogos de 128 K iam passar a ser regra nas editoras. Algo que não se cumpriu (continuam a sair mais títulos de 48 K) mas que, de facto, tem propiciado o lançamento de um mesmo título nas versões de 48 e 128 K, agradando, assim, a toda a gente.

Voltando a *They Call Me Trooper* e agora que já se explicaram algumas coisas sobre o processo dos 128 K, e a razão por detrás do lançamento deste jogo é tempo de referir que o futuro é o pano de fundo da acção. Um futuro que mistura uma



sequência de labirintos e plataformas no estilo de *Phantomas* (que é do mesmo ano) com algumas cenas de pugilato e metralhadoras ao estilo dos simuladores de que, nos últimos tempos, nos têm enchido a pança (*Street Fighter*, *Double Dragon*, etc.). Aqui, claro, é necessário pensar na diferença existente entre um jogo de 1989 e os de 1988 e este ano. Só assim se pode olhar *They Call Me Trooper*.

Theropi é um malandro. Tão vil que quando uma conferência de paz é realizada no seu planeta (que se chama Therop, vejam lá a coincidência), lava o cérebro a todos os participantes. Todos, excepto um, o Major R, um «trooper» que é controlado pelo jogador. Como é costume...

O nosso soldadinho de poucos pixels de altura tem que percorrer imensos labirintos se quer derrotar *Theropi*. E, claro, tem que lutar contra os seus antigos amigos, agora escravos de *Theropi*, que os «programou» para fazerem o trabalho sujo. O Major R quer sair do planeta o mais depressa possível. E só o pode fazer com uma nave. Assim, há que conseguir reunir diversas peças espalhadas pelo sectores do planeta e, uma vez tudo montado na ordem conveniente, começar a contagem decrescente.

Sempre que o «trooper» encontra um inimigo o cenário de labirintos de ficção-científica (chamemos-lhes assim) desaparece, substituído por uma janela grande onde os dois adversários aparecem num tamanho mais conveniente para a contenda que vai iniciar-se. Aqui, o Major R tem que dar murros e pontapés (e mais qualquer coisa além do litro) para conseguir que as barras representando a energia e vitalidade do inimigo se reduzam até ao valor considerado adequado pelos programadores para uma vitória.

Se o inverso suceder, o jogador perde uma vida. E tudo recomeça, com mais pancadaria. Difíceis de combater são os indígenas de *Theropi*, pequenos monstros que só a tiro abandonam este mundo. Em qualquer dos casos (humanos com lavagem cerebral ou monstros) só quando a luta termina é que o jogador pode voltar ao quadro de labirintos do jogo. Para continuar a busca da nave. Algo que não parece ser fácil dado que em alguns pontos do percurso só com um golpe certo do «joystick» o major vai assemelhar-se a um canguru. Algo que o leitor descobrirá se pensar em experimentar este *They Call Me Trooper*.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Veja, se pensa comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1.º — SANXION | 6.º — TWIN TURBO Z8 |
| 2.º — PEDRO DELGADO | 7.º — HATE |
| 3.º — SUPER TRUX | 8.º — OBLITERADOR |
| 4.º — DMX NINGA | 9.º — AFTER THE WAR |
| 5.º — XENON | 10.º — RENEGADE II |

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS | Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura

AVENTUREIROS, preparai essas pernas, que o mapa de Mindfighter, que esta semana se publica, vai obrigar muita gente a muito andar. Mas há mais coisas para esta semana, a começar, por exemplo, por uma solução completa para o velhinho Hampstead. Já de seguida.

Hampstead

Vem o *Alexandre Carlos S. Geada*, da Rua dos Navegantes, 9, 1200 Lisboa, que gostaria de ver aqui só as soluções completas dos jogos (difícil ó Alexandre, e, como deves calcular, se um leitor enviar um pedaço talvez permita a outro avançar mais um pouco) e pede que alguém lhe diga como acabar *Hulk*, *Temple of Terror*, *Price of Magik* e *Red Moon*. Entretanto, fiquem-se com Hampstead.

EXAM LOUNG-GET UB40-U-E-OPEN WAR-DROBE-GET TRACK-WEAR TRACK-W-D-E-EXAM KITCHEN-GET KEY-E-UNLOCK SHED-S-GET CLIPS-WEAR CLIPS-GET BIKE-N-OPEN GATE-E-S-DROP BIKE-S-JOIN QUEUE-GET GIRO-N-GET BIKE-N-E-N-N-E-E-NE-E-E-NE-N-GET BRACKET-SW-S-E-DROP BIKE-N-CASH GIRO-GET NOTES-S-GET BIKE-E-E-N-SIT-GET CREDIT-S-W-S-S-DROP BIKE-W-DROP TRACK-GET TWEED-WEAR TWEED-DROP CLIPS-E-E-EXAM SHOP-GET MAGAZINE-BUY TICKET-GET PASS-SE-BOARD TRAIN-DROP KEY-GET CARD-READCARD-OFFER BRACKET-GET TIE-WEAR TIE-N-BOARD BUS-N-E-E-OPEN DESK-GET SCREW DRIVER-W-W-N-E-DROP PASS-BUY SUIT-GET SUIT-WEAR SUIT-W-N-W-N-JUSTIN PERRIER-YES-GET LETTER-S-E-E-E-E-U-(Aconselho a escrever SAVE nesta parte e gravar o jogo)-E-W-W-EXAM DESK-GET MEMO-READ MEMO-FORCE CABINET WITH SCREW DRIVER-EXAM CABINET-DROP MAGAZINE-DROP SCREW DRIVER-GET REPORT-READ REPORT-DROP CREDIT-E-N-VOTE OPTION 3-GET DRAFT-S-TRANSLATE MOTTO-D-W-W-W-S-S-S-E-EXAM DISPAY-BUY COTTAGE-GET DEEDS-W-N-N-N-E-SE-S-S-S-E-SE-GET PIPPA-NW-W-N-N-W-N-NW-E-E-D-DROP CARD-GET CAR-N-N-W-S-DROP CAR-RING BELL-MEET CHUBBY-S-MARRY PIPPA-GIVE MEMO-GIVE REPORT-N-GET CAR-N-W-S-S-S-DROP CAR-W-GET TRACK-WEAR TRACK-GET CLIPS-WEAR CLIPS-E-GET BIKE-N-N-E-E... e acabou!!!

Os Cláudios

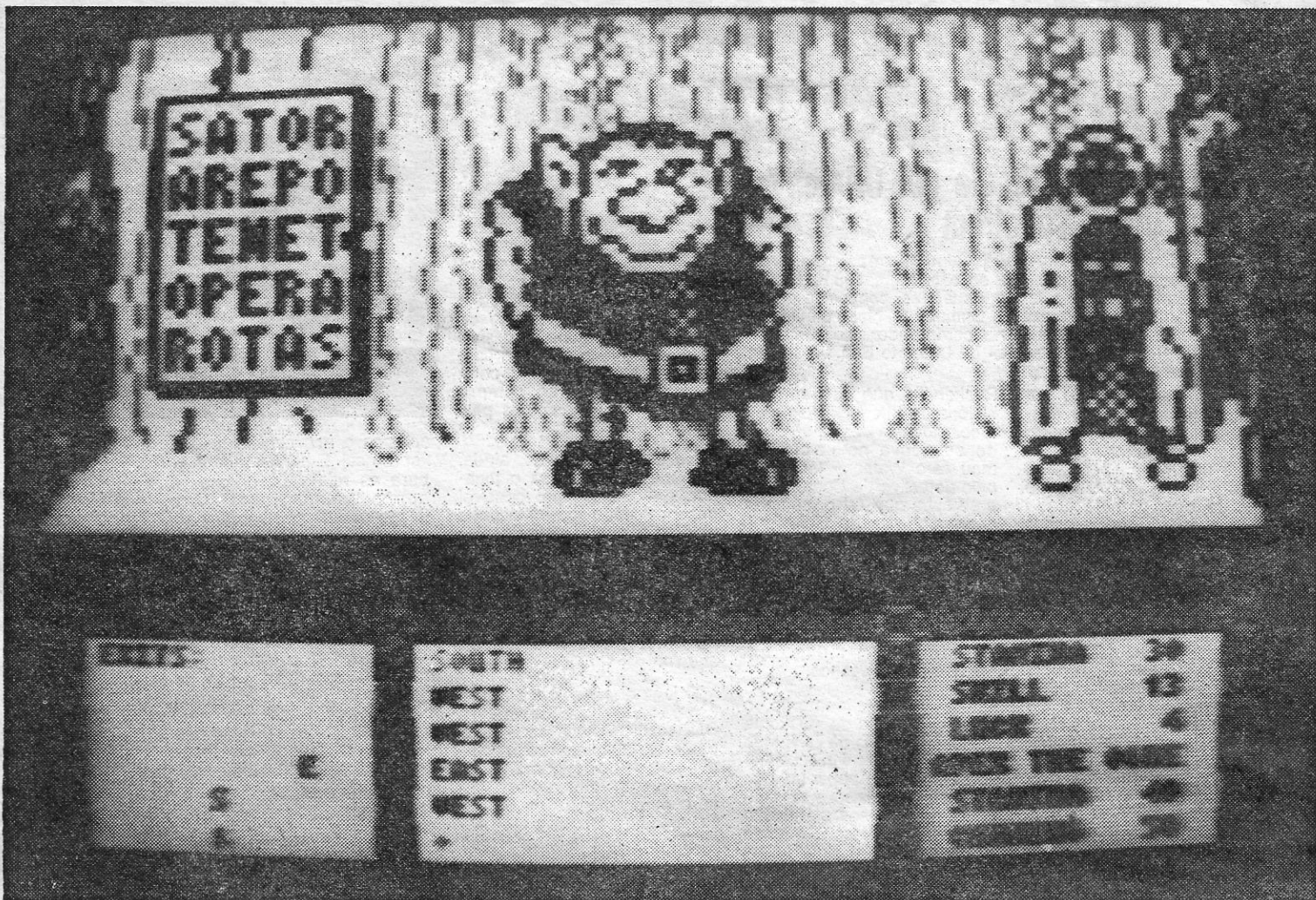
O *Cláudio Amaral* e o *Cláudio Moreira* (os Cláudios), da Rua 11, lote 1514, Quinta do Conde, 2, 2830 Barreiro, andaram às voltas com *Pharaoh's Tomb* e já sabem alguma coisa sobre este jogo (mais do que aqui no Poço) pelo que é isso mesmo que se publica. Deles chegou também um mapa que o «come-papel» adora.

PHARAOH'S TOMB — CLIMB MOUNTAIN; GET HORN; N; GET MATCHES; N; MOVE ROCK; Y; ENTER TOMB; DROP; DROP MATCHES; E; E; E; GET CLOAK; E; RUB LAMP; GET SLAB; W; GET FAN; S; S; GET ICE; MD; E; STAND ON SCALES; W; U; W; W; GET RING; N; OPEN DOOR; WEAR CLOAK; WEAR RING; ENTER TUNNEL; GET MATCHES; E; E; S; S; S; E; DROP MATCHES; W; N; ENTER TUNNEL; E; S; W; S; S; BLOW HORN; DROP HORN; GO THROUGH DOOR; W; GET ROD; S; RUB RING; GET SHIELD; S; E; W; N; E; E; N; N; ... (continua)

Heavy on The Magic

Ele há aqui no Poço algumas dezenas de cartas com soluções para o jogo do aprendiz de feiticeiro. Todas tendo como base a solução apresentada numa revista inglesa. Do lote tirou-se uma, à sorte. Assim, é do *Luis Manuel Lameiras da Silva*, da Rua Nossa Senhora da Lapa, 7, 2.º-esq., 2700 Amadora, o que a seguir se publica. E para os que não se lembram do (complexo) jogo, há aqui por certo uma imagem que trará (agradáveis) recordações. Claro, ele há mais coisas para fazer neste curioso título lançado há dois anos (por aí...), mas este é o caminho curto para um passo da aprendizagem. Leiam e ficarão a saber tudo.

1. GET GRIMOIRE
2. E, N, N, E, E, E
3. «DOOR, SILENCE»
4. N
5. S, W, W, W, N, E
6. BLAST (as vezes que forem precisas)
7. N, NE
8. PICK UP NOUGAT
9. SE, S, S, SW, SE
10. BLAST (as vezes que forem precisas)
11. PICK UP SCROLL, TRANSFUSION, TRANSFUSION
12. NW, NE, N, N, NW, SW, S, W, W
13. BLAST (várias vezes)
14. PICK UP CLASP
15. E, S, S, E, E, E,



Os 44 passos necessários para ser um aprendiz de feiticeiro andam não longe destas linhas. O jogo é, claro, *Heavy on the Magic*, uma forma diferente de aventura que não encontrou continuação nesta fórmula mas que abriu caminho a coisas como, por exemplo, *Staine*. Enquanto se aguarda que alguém envie mais coisas para esse jogo (e este, que ele há mais) fiquem-se com este trilha inicial. Sejam mágicos!

16. PICK UP SCROLL
17. W, W, W, N, N, E, N, NE, SE, N, S, W, SW, SE
18. EXAMINE TABLE
19. PICK UP NUGGET, DROP NOUGAT
20. NW, NE, W, N, SW, SW, E, S, S, NW
21. «DOOR, WOLF»
22. N, NW, W, W, S, E, E
23. PICK UP GARLIC, PICK UP BAG
24. W, W, N, E, NE, SE, NE, SE, SW, E, NE, E, S, S
25. PICK UP LOAF, W
26. «DOOR, LUNACY»
27. N, DROP CLASP, PICK UP KEY
28. SW, W, SW, S, S, NW
29. EXAMEN TABLE, DROP KEY
30. N, W, EXAMINE TABLE, DROP BAG
31. N, SW, SE, SW, E
32. EXAMINE CHEST, PICK UP SLAT
33. W, NE, W, N, N, PICK UP KEY, E, S, SE, NE
34. DROP SLAT
35. SW, N, N, NE, E, NE, S, E, N, W, SW, W, NE, NW, SW, NW, W
36. PICK UP KEY
37. E, SE, NW, SE, SW, E, NE, E, S, S, W, N, SW, W, SW, S, S, NE
38. EXAMINE TABLE, DROP KEY
39. SW, NW, N, W, RIGHT, PICK UP BAG
40. E, S, SE, NE, DROP NEGGET, DROP GARLIC
41. SE, E, RIGHT, DROP BAG, N, SE, S, S, W
42. W, W, LEFT, DROP KEY
43. N, SW, W
44. «DOOR, ELEVEN», N

Mindfighter

Fim de aventura por ora, com o mapa de parte de *Mindfighter*, um jogo que o *Luis Filipe Dias* rotula de muito interessante. O Luis, que vive na Rua Rainha D. Leonor, 6, 2700 Amadora (telefone 4910201), tem também alguns problemas, pelo que o melhor será lerem a carta dele. E depois vejam o mapa. (Por cá fica-se à espera da explicação sobre a passagem de caracteres para a impressora.)

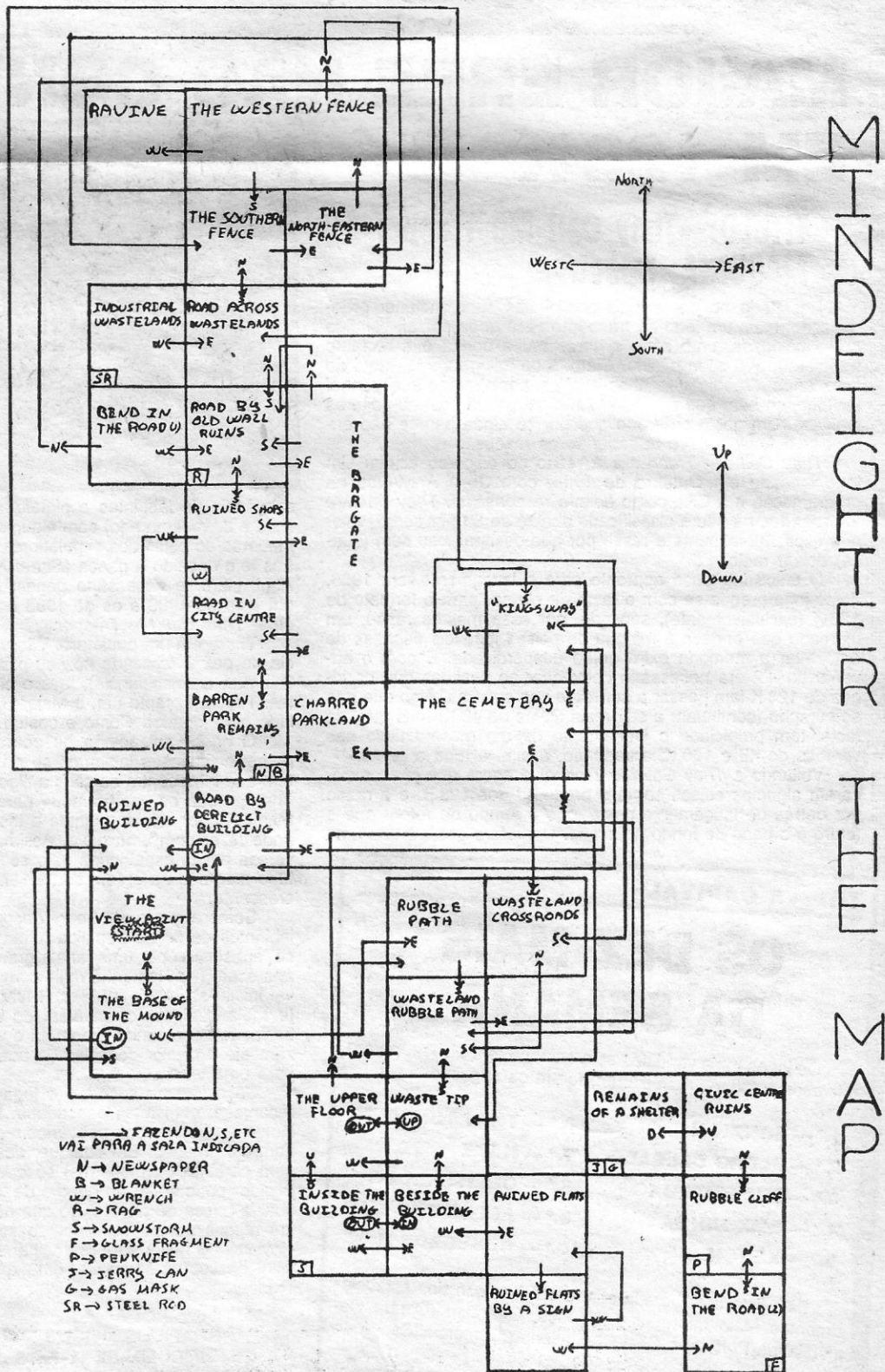
«Envio-vos o mapa da excelente aventura «MINDFIGHTER», pois acho que está a ser um pouco esquecida por todos os aventureiros. Vá lá! Lembrem-se dela e mandem para aqui umas dicas.»

«Bem, o mapa está um pouco confuso, mas é mesmo assim.»

«Preciso de ajuda para o «JACK RIPPER». Não consigo pôr o código para a segunda parte.»

«Sei que há, ou houve, algumas dúvidas sobre a passagem de caracteres gráficos do SPECTRUM para a impressora. Bem, em tenho a minha impressora ligada a um SPECTRUM 128K +2 e não tenho problema em passar qualquer tipo de caracter. Se quiserem eu escrevo para aí a dizer como se faz, mas a explicação será um pouco longa.»

Gostava também que algum leitor enviasse para aí ou para minha casa uma rotina que me posicionasse o cursor no écran.»



MINDFIGHTER MAP

Pokes & Dicas

SEMANA a fechar e é tempo de espreitar mais alguma informação sobre jogos. Desta feita vamos ficar-nos por coisas mais antigas, com um espaço grande dedicado a *Navy Moves*, de que um mapa enorme (que muitos identificarão) chegou ao Poço. Atentem, também, na carta que surge já de seguida, vinda de um leitor que se queixa de uma maldade que alguém lhe fez. Não se publica o nome do «amigo» mas quem tiver curiosidade poderá encontrar respostas nas edições anteriores de «A Capital».

Uma queixa

É do leitor *Rodrigo Almeida Dias*, da Rua D. Francisco Manuel de Melo, 12-5.º esq. — 1000 Lisboa, a carta que abre este vosso espaço. Carta com uma queixa e, depois, algumas dicas para *Captain Blood*. Leiam com atenção o todo, talvez saibam tudo de *Blood*, mas atentem na parte inicial da carta deste leitor. Talvez alguém aprenda alguma coisa... e respondam ao pedido dele.

Há 15 dias atrás, foi publicada uma carta dando a solução completa para o jogo *Navy Moves*. O autor era um tal... que dizia morar na rua D. Francisco Manuel de Melo, 12-5.º esq. Ora isto é completamente mentira! Quem escreveu a carta foi um «amigo» meu, que não teve a coragem de dar a cara e por isso utilizou a minha morada sem sequer me consultar antes. Se ele tivesse escrito uma montanha de idiotices, o responsável seria eu! Quando a carta saiu publicada, ele mostrou-me o jornal. Dei-lhe uma grande descompostura e esteve mesmo para apanhar uma sova. Mas como o trabalho não estava mal feito (ele jurou-me que tudo estava certo) e já nos conhecíamos há alguns anos, e ele mostrou-se arrependido, prometi-lhe que, se alguém me contactasse, eu não me desmanchava e dizia ser ele. E assim foi até hoje, 1 de Julho. Hoje recebi um telefonema dum rapazinho que me dizia que uma parte da explicação estava errada. Eu disse-lhe que não era possível, acreditando que o meu amigo tinha dito. Mas depois fiquei com as minhas dúvidas e decidi tentar acabar *Navy Moves*. E vi

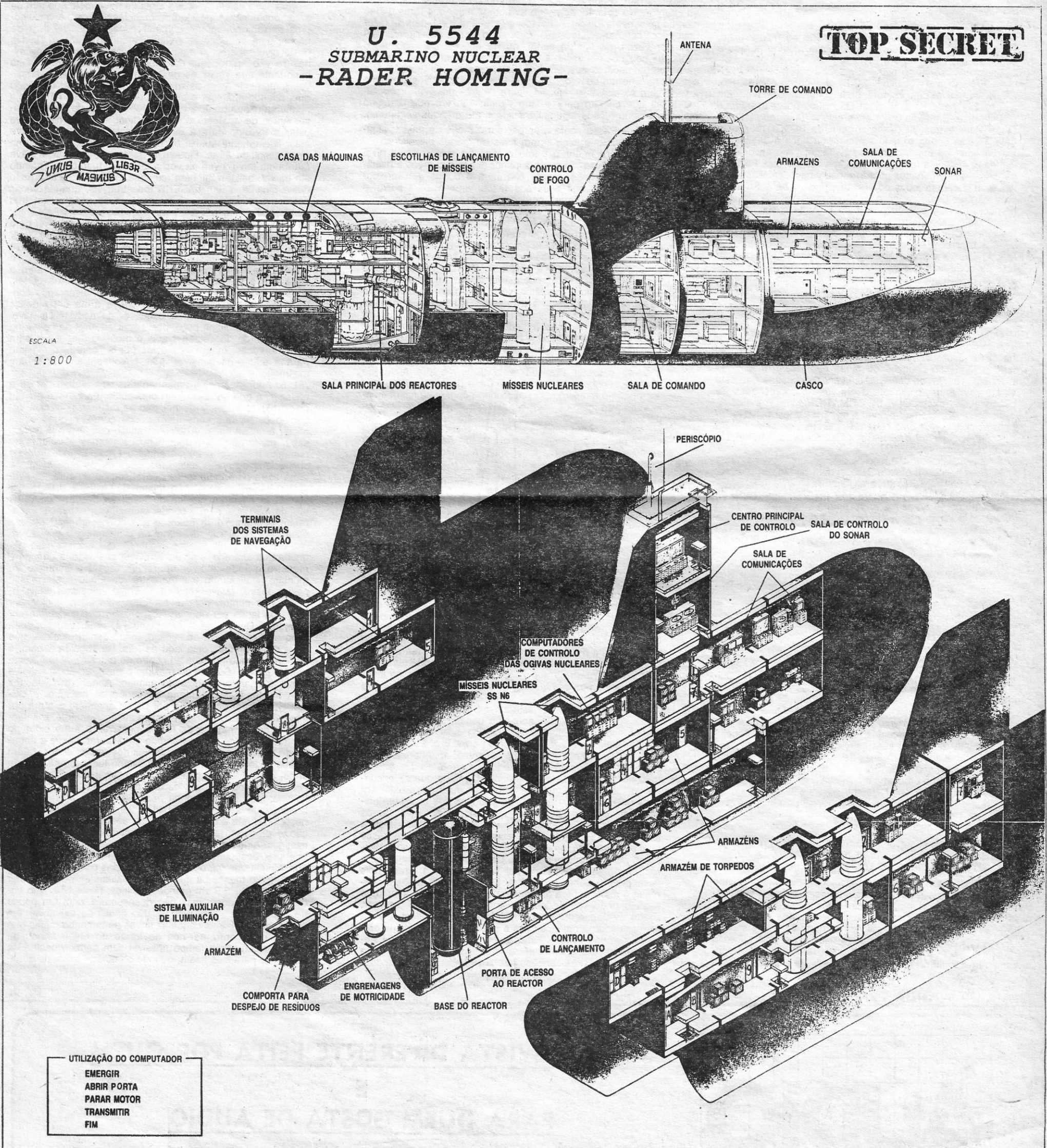
que o que foi publicado não estava correcto!!! No computador onde escrevi *ABRIR ALERTA*, não dava para transmitir a mensagem *OABERBYAMD*. Informe-me junto de uns amigos (portanto o mérito nem foi meu) que me deram a solução. E aqui vai ela.

— coloquem a bomba (os explosivos)
— ao subirem em direcção à superfície, encontram um computador. É nesse que têm que transmitir a mensagem *OABERBYAMD*.

Resumindo e concluindo, nem a carta do outro dia nem esta dica são minhas. Vim só dizer como é que as coisas se passaram, custe isso o que custar a esse meu amigo (que ainda tem sorte de eu não revelar o seu nome, depois de uma tal safadice).

Para acabar, gostaria de lançar um inquérito: gostaria que me dissessem quais os vossos 3 jogos preferidos em cada um destes temas:

(Continua na página seguinte)



De São João da Pesqueira, a 400 quilómetros de Lisboa chegaram estes dois mapas de «Navy Moves», enviados por Rui Manuel Pereira Pimenta

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

- 1 -- Aventura (Arcade)
- 2 -- jogos de tiros, de matar
- 3 -- jogos de luta (artes marciais, por exemplo)
- 4 -- jogos de aventura escrita
- 5 -- jogos de desporto (incluindo futebol e estratégia)
- 6 -- jogos de condução (carros, motos e aviões, etc...)

Além disto, indique os vossos 10 jogos preferidos, seja qual for o tema deles. Não é preciso responder a tudo (se não gostam de aventuras de texto, não respondam ao 4).

Espero pelas vossas cartas um mês a partir da data de publicação da carta. Depois enviarei a lista dos mais votados para «A Capital». Claro que, quanto mais cartas receber, mais a lista ficará parecida com os vossos gostos. Escrevam, portanto!

Dicas

CAPTAIN BLOOD:

* Mapa da galáxia: guie o dedo de BLOOD até onde quiser ir e faça FIRE. Depois ponha o dedo no sítio do hiperespaço. Para acelerar a sequência (o que não aconselho porque é espectacular) carregue em ENTER.

* Contactar com seres do planeta: guie a nave (acelerar → cima + FIRE; travar → baixo + FIRE) através do desfiliador. Se no fim houver uma criatura, pode contactar com ele. Esta é a melhor parte do programa! Os ícones que ela entende acendem-se. Em cima dos ícones está a frase (ou resposta dela). Para a traduzir passe o dedo de BLOOD por cima dela. Depois ponha o dedo em cima da boca à direita. Ou ela continua ou lhe faz uma pergunta. Ai você escolhe os ícones da resposta (ponha-se em cima deles e faça FIRE) e, quando tiver terminado, ponha o dedo na boca. Como os ícones não cabem todos no «écran», pode fazer o SCROLL para os dois lados pondo o dedo no canto inferior do lado respectivo (retire o dedo para parar). Tente ganhar a confiança da criatura para ela se deixar teletransportar. Se ela lhe disser CIAO ponha o dedo no ponto de interrogação e volte a falar com ela sem ter que guiar a nave outra vez.

* Quando tiver a certeza que nada mais lhe interessa num planeta pode fazê-lo explodir.

* Quando tiver algum ser no frigorífico de bordo, pode teletransportá-lo para o planeta mais próximo.

Conselhos

CAPTAIN BLOOD:

* Existem dezenas de milhares de planetas. Escusam portanto de andar a pescar feitos doidos que quando chegarem ao fim do jogo são capazes de ainda não terem encontrado ninguém! Tentem ao contrário convencer a criatura que está sempre no primeiro planeta a dar-vos as coordenadas de outros seres (ex.: "CODE INFORMATIONS HELP").

* Tenham cuidado porque algumas são más criaturas, não façam sempre o que eles pedem (às vezes elas pedem para destruírem planetas e esses planetas às vezes podem ser vitais para vocês!).

* Este é essencialmente um jogo de diálogo, convencer seres a falar, tiras nabos da púrcara. Não andem portanto a passear a vossa nave para trás e para diante.

* O tempo limite para encontrar os 5 NUMBERS (números?) de BLOOD é de 45 horas (horas mesmo a sério). Vão portanto gravando a vossa posição e anotando as coordenadas dos planetas onde há seres vivos.

* Ao apanharem uma das 5 partes de BLOOD, levem-na para o frigorífico de bordo e depois desintegram-na.

* IJURALS, CROOLIS (separados em 2 grupos: VAREUX e ULVES) e MIGRAXS são as criaturas mais sábias e que mais vos podem informar (isto a partir da minha experiência). Saibam ganhar a confiança deles!

P. S.: Mandem cumprimentos aos monstros, mas espero que isto não lhes sirva de almoço!

P. S. 2: BOAS FÉRIAS!

Le Mans sem tempo

Joaquim Jorge Cardoso Cabrita, da Rua Vale Formoso de Baixo, 69-1.º esq — 1900 Lisboa, escreve com dicas para R-Type (e um problema final, leiam, leiam...) mas são também de ler as linhas iniciais da sua correspondência. Em relação à referência feita por este leitor ao jogo *Wec Le Mans*, a indicação (minha — J. A.) de que, afinal, por caminhos diferentes, chegamos à mesma conclusão: é difícil chegar ao fim de cada percurso no tempo limite. Não pela extensão do percurso, claro, mas devido à dificuldade do jogo. Nem sequer é necessário ir de prego ao fundo para fazer cada secção no tempo certo, o problema é que qualquer pequeno deslize significa um despiste e, é óbvio, tempo perdido. O que significa, resumindo, que o tempo é curto (ou o jogo difícil de mais) para se chegar a horas. Tá?

Pronto, tudo explicado. Vamos à carta deste leitor.

Volto novamente a escrever aí para as masmorras, com algumas dicas. Queria no entanto dizer algo, antes de prosseguir:

Houve recentemente alguém que referia que «os primitivos» não deveriam ter espaço na secção «Videojogos»; estou em grande desacordo com este leitor, pelo que aqui apresento o meu veemente protesto: em primeiro lugar, uma carta que possua dicas sobre os mais recentes jogos do mercado passa de «grande novidade» a «primitiva» se for aberta, lida e publicada com um atraso de meses, o que é vulgar acontecer aí no Poço (e isto não é uma crítica à vossa organização, pois penso que deve ser realmente difícil controlar tanta correspondência). Em segundo lugar, quando se compra

um jogo recente, leva algum tempo a analisar convenientemente o mesmo, de modo que, muitas vezes (não é sempre, e sei perfeitamente que coisas como *Inside Outing*, *Cyberoid*, *Navy Moves* e outros foram alvo de rápidas e completas explorações, sendo logo publicadas soluções para eles) uma demorada análise leva a melhores e mais acertadas dicas. Em terceiro lugar, eu acho que é sempre bom encontrar no jornal uma dica que faça um leitor ir a correr procurar aquele jogo, onde encontrava o tal monstro «daquele tamanho» que era impossível de passar, pois outra pessoa descobriu o que fazer. E a partir daí voltamos a ter aquele jogo para ser completado. Não quero com tudo isto dizer que as dicas a coisas recentes são más, não deviam ser publicadas. Não. O que eu digo é que se os «primitivos» são uma espécie em extinção, deixem-nos viver em paz, no meio dos «contemporâneos».

Começando a entrar no assunto, em *Wec Le Mans*, quando o senhor escreve que é quase impossível percorrer cada secção da pista no tempo determinado, mesmo sem os carros concorrentes, penso que não, o que é preciso é um pouco de prática até chegar ao «ponto». No entanto, este jogo tem outro factor que torna o jogo inacreditavelmente difícil. Acontece que quando estamos a fazer uma curva com uma velocidade, uma sorte e uma beleza, magníficas, por vezes, no fim da curva, ou na entrada da seguinte, o «volante» deixa de obedecer, e «ciao» tempo, adeus jogo... Não sei se os programadores queriam fazer isto, mas duvido muito, e isto estraga mesmo um bom jogo como é *Wec Le Mans*. Neste mesmo jogo, façam as curvas o máximo «para dentro» possível, especialmente as que curvam para o lado direito; vão ver que o tempo melhora mesmo (desde alguns centésimos até grandes segundos).

R-TYPE — Passo agora a apresentar o modo de passar algumas partes que julgo serem mais ou menos difíceis:

NÍVEL 1: Para matar o primeiro monstro médio deste nível (aquele que vem do canto superior direito e começa a disparar contra a nossa nave) apanhem o bônus deixado por aquele boneco que anda aos saltos, venham para baixo, e quando a nova arma aparecer deixem-na passar por cima de vocês. Andem para cima e para baixo, que a arma vai bater no inimigo, e abatê-lo. Para passar a lagarta que anda à roda, assim que ela aparecer, esperem pela abertura, atirem a vossa arma extra lá para dentro e venham para aquele espaço entre as duas paredes, que se encontra lá em cima, ficando sempre a disparar. Se não resultar até o «écran» avançar e a parede estiver quase em cima da nave, desçam um pouco, continuando o mais próximo da parede de cima possível, sempre a disparar. No segundo monstro médio (alguns chamam-lhe astronauta, outros *alien*), quando este aparecer, venham à esquerda (totalmente), fiquem a disparar e desviem-se dos mísseis e tudo o que ele atire. Quando ele se puser à nossa altura, carreguem em DETACH e deixem a arma destruí-lo. Façam o mesmo com o que vem a seguir. Para passar o último monstro, temos de matar a pequena cabeça que sai de lá de dentro. Para isso assim que o monstro maior aparecer, ponham-se ligeiramente abaixo do meio do «écran»; assim que virem que este vai parar de avançar, e a cauda do monstro estiver cá em baixo, soltem a arma extra, pois quando a cabeça sair apanha com o objecto em cheio. Atenção: depois de terem atirado a arma, devem ir para o lugar mais próximo da cabeça do monstro grande, bem lá em cima.

NÍVEL 2: Ao longo de todo o nível, se tiverem o laser maior, venham sempre no meio do «écran». Se tiverem outra arma qualquer, usem-na como escudo contra aquelas pequenas chamuscas que aparecem. Quando estiver quase a aparecer, ponham a nave lá em cima, no canto superior esquerdo, soltem a arma e estejam sempre a disparar até a cabeça da lagarta estar mesmo ao pé de vocês (lá dentro do televisor, não cá fora), baixem e dirijam-se para o boneco que anda aos saltos. Abatam-no, apanhem o bônus e vão apanhar a arma que tinham largado, tendo o cuidado de a deixar ficar presa atrás da nave. Fiquem no canto superior direito, sempre a disparar. Quando a lagarta subir para o pé da parede, e começar a vir, dirijam a nave para o mais próximo do corpo dela, e deixem-na passar por cima; quando ficar um pequeno espaço entre a cauda do monstro e a parede de cima, passem para cima por aí. Assim que ela se afastar da zona onde estão, ponham-se ao pé do ninho onde ela entra, de modo que a arma que vocês têm fique mesmo no lugar onde a bolha aparece quando está cheia. Fiquem aí sempre a disparar.

NÍVEL 3: Façam assim — destruam o boneco que aparece no canto superior direito, apanhem o bônus; ponham a vossa nave à altura do motor da nave grande, soltem a arma extra para a frente, venham ligeiramente para baixo. Esperem que a peça que começa a sair seja destruída, apanhem a vossa arma. De seguida, destruam todos os canhões que encontram no momento; destruam também a peça que se encontra no topo da nave grande, pondo a vossa arma extra em cima dela; desçam, destruam os canhões que estão em baixo da nave e as duas peças que estão a esconder outros canhões (fiquem a atirar para ver de que peças estou a falar, pois quando atingidas, elas brilham), destruam esses canhões; quando aparecer outro boneco aos saltos, destruam-no, e apanhem o bônus. Com a nova arma que agora têm, destruam a peça que por vezes vos atira lasers, pois essa peça esconde reactores. Destruam-nos também. Venham o máximo para a esquerda, mais ou menos a meio do espaço onde vos podeis movimentar, sempre a disparar. Assim que aparecer um canhão lá à frente, soltem a arma extra; quando a nave começa a baixar, coloquem-se na parte de trás do «écran», junto às pedras, cá em baixo. Estejam sempre a disparar, para a arma extra que está à nossa frente, destruam os canhões que lá se encontram. Quando a

nave começa a subir, vão apanhar a arma e tentem destruir mais um canhão que lá ficou, pondo a nave logo abaixo do lugar onde ele se encontra, e comecem a disparar aquele laser, que já possuímos. Em seguida tentem passar a arma para trás da nossa nave, bastando para isso soltar a arma para a frente, e quando ela começar a vir, apanhá-la com a traseira da nossa nave. Assim que isto estiver feito, comecem a disparar, e destruam todos os canhões possíveis, mesmo aqueles que estão lá em cima da nave grande. Quando ela começar a baixar, e houver espaço suficiente, atirem a arma extra para trás, e desçam. A arma deve ficar no lugar onde um êmbolo está a sair e a entrar da nave gigante. Depois de esperar algum tempo, esse êmbolo é destruído, levando a nave grande consigo.

NÍVEL 4: Quando entrarem numa zona onde as minas já estão previamente colocadas, avancem abrindo caminho com o BEAM médio (chamas médias); nesta zona vão precisar que a arma extra esteja colocada atrás da nave, pelo que têm de a ter posto nessa posição, com antecedência. Aconselhom-vos deixar no «écran» o maior espaço possível livre de minas, para poderem ter maior liberdade de acção. No fim deste nível, aparecem aqueles bonecos que deixam as minas (e vão aparecendo ao longo do nível); aqui é muito importante que vocês os destruam o mais depressa possível, juntamente com as minas que eles deixam, de modo que, quando aparecer o monstro do fim de nível, não esteja nenhuma mina no «écran», pois vão precisar de muito espaço. Antes de aparecer o monstro final, a nossa nave deve estar o máximo para a direita possível, e de altura, deve estar ligeiramente abaixo do meio do «écran», com a arma extra acoplada atrás. Fiquem aí sempre a disparar; a nave (será uma nave?) virá na vossa direcção: tudo bem. Quando ela baixar, baixem também (cuidado, pois num local a meio deste gigante, saem LASERS indestrutíveis, quando vocês passam a essa altura), e quando ela se separar em três partes, vai deixar a descoberto as suas partes vulneráveis: as bolhas. Nesse momento, vão o mais rápido possível para a que está mais perto, e ponham a arma extra no lugar onde está a bolha, sempre a disparar até destruir toda a peça. Passam a existir só mais duas; uma vai baixar, e quando ela fizer isso, passem, sempre a disparar, para a zona que a vossa nave destruiu. Para destruir as outras, comecem pela que está ao lado esquerdo, disparando contra a bolha, pondo quando possível, a arma extra nesse lugar, e não se vão agora esquecer de desviar da nave. Para destruir a última peça, basta ficar ao nível da bolha, no lado esquerdo do «écran», pois o monstro ameaça ir para cima de vocês, mas nunca o faz (se lá ficarem, o máximo para a esquerda possível, pois caso contrário, apanham mesmo!).

NÍVEL 5: Aqui, aparecem umas lagartas que andam por ali a passear, e que se não forem destruídas, pouco mal podem fazer. Muitas vezes é melhor não as destruir, pois elas largam pedaços que constituem o seu corpo, e que podem atingir a nossa nave, e fazer-lhe aquilo que vocês já devem saber muito bem... Aparecem também umas estruturas de tamanho médio que atiram aqueles LASERS indestrutíveis conhecidos de níveis anteriores. Para os destruir, soltem a arma extra para cima deles que basta; no entanto, se tiverem o LASER grande, não façam DETACH, é preferível ir sempre a disparar. No fim do nível, se tiverem o LASER grande, não apanhem o bônus, ou melhor, nem sequer destruam o boneco que aparece aos saltos; se não tiverem esse LASER, aí sim, destruam-no e apanhem o bônus, venham para o canto inferior esquerdo, destruam a nave pequena que aparece, e só vai provocar confusão, e quando o monstro grande já tiver aparecido façam o seguinte ao monstro final: atirem a arma extra, de modo a que passe pelo monstro, atravessando-o. O ponto vulnerável deste gigante é o centro, pois aí está um satélite, protegido por todos os lados por aquelas «esponjas», que o cobrem por completo. Depois de terem atirado a arma, venham para cima e deem a volta ao inimigo, indo apanhar a arma, que deve ser apanhada pelo lado de trás. De seguida subam, e sempre fazendo pontaria ao centro do monstro, atirem novamente a arma. Baixem ao máximo a nave, e vão apanhar a arma, passando debaixo do inimigo. Apanhem desta vez pela frente, façam pontaria ao centro do monstro, e DETACH; passem novamente por baixo, apanhem a arma por trás, atirem-na outra vez, e assim sucessivamente, mantendo sempre o máximo de tempo possível, a arma extra no centro do inimigo, e não parando de disparar, desde a entrada do monstro no «écran», até vos doerem os dedos, terem arrebentado o JOYSTICK ou o telefone tocar, ou se tiverem sorte, até o monstro explodir completamente.

NÍVEL 6: Logo no princípio, baixem a nave, e deixem passar o inimigo; logo que ele tenha passado, tentem atingir aquele boneco que salta, pois o bônus vai ser muito necessário neste nível que é dos mais difíceis; aqui, tomem muita atenção e procurem achar um local seguro para enfrentar os inimigos. Ainda no começo do nível, antes de entrarem pela abertura, destruam aqueles tentáculos (foi a definição mais aproximada que me ocorreu para aquelas coisas) que atiram bolas, (pelo menos os que estão ao alcance), ou vão meter o vosso R-TYPE 9 em grandes sarilhos; neste nível vão encontrar dificuldades, mas não desesperem, com um pouco de experiência vocês vão lá. No final não existe só um monstro, mas, várias daquelas naves de tamanho médio que têm vindo a enfrentar-nos ao longo do nível; temos de aguentar o máximo tempo possível sem sermos destruídos (claro!), e para isso basta; quando o «écran» parar de avan-

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»



UMA REVISTA DIFERENTE FEITA POR QUEM
E
PARA QUEM GOSTA DE AUDIO
À VENDA NA PRIMEIRA SEMANA DE CADA MÊS
COMPRE JÁ!

çar, ponham a nave lá em cima, ao pé da abertura que lá se encontra, de maneira que a arma extra (tem de estar aco- plada à frente) fique abaixo da abertura, isto porque é por aí que as naves vão sair, e a nossa arma vai-lhes tirar energia. Mas cuidado: a nave não é para ficar na abertura (ou fica na passagem das naves inimigas, o que quer dizer que vão ver uma vida a dizer adeus), mas um pouco mais abaixo, mes- mo debaixo daquele pilar que ali se encontra; fiquem aí sempre a disparar, e quando uma nave inimiga se dirigir para o local onde está a vossa nave (quando o inimigo está a vir por trás), vejam se não está a sair nenhuma pela abertura, e vão para debaixo do outro pilar que está mais à frente, do lado direito da abertura, e que é igual àquele em que estavam há pouco, sempre a disparar; quando vier um inimigo em direcção ao lugar onde estão agora, verifiquem se não vai sair outro inimigo da abertura (eles saem entre intervalos de tempo constantes), e vão para debaixo daquele pilar em que estavam no princípio (do lado esquerdo da abertura); prossigam nesta «dança» sem deixar algum inimi- fo vos pisar os calos.

NÍVEL 7: Neste nível, um ponto onde podem surgir algumas dificuldades; há em determinado lugar, uma abertura por onde começam a sair em fila, uns seres claros que andam sempre em fila, em pequenos e médios grupos; acontece que, neste caso, eles são muitos, e só há um lugar onde ficar; é um abrigo que existe, na direita, ligeiramente abaixo do meio do «écran»; fiquem aí entre as duas paredes que lá se encontram; não pãrem de disparar e desviem-se das bol- as que eles atiram (se estiverem no sítio certo, a fila de inimigos vai passar mesmo por baixo da nossa nave). Existe também um monstro que não é muito perigoso, mas para o abater é preferível passarem a arma extra para trás da nave (para o fazer, volto a repetir, soltem a arma com a tecla DETACH, e quando ela começar a voltar, passem à frente dela, e apanhem a arma com a parte traseira da nave), e depois, atirem-na contra o monstro. Não existe nenhum monstro no fim, mas têm de se proteger de vários inimigos; existem muitos objectos que caem de uns contentores, e

robôs que saem do chão, e por vezes atiram contra a nossa nave, para além de na abertura do lado direito, aparecer uma máquina que solta umas naves inimigas. Depois deste cenário, talvez fiquem surpreendidos se vos disser que é fácil passar de nível, porque não se tem que fazer muito; apanharam (espero) um bónus que dá aquele escudo que fica em cima da nave, que destrói o que toca; pois bem, ponham-se perto da abertura do lado esquerdo, de modo que o escudo fique mesmo debaixo da abertura do contentor que aí se encontra, protegendo a nave dos objectos que dali caem; se os robôs que saem do chão não dispararem, po- dem ali estar a ver o espectáculo, podem largar o compu- tador, ir tomar um lanche, etc.; podem também tentar des- truir a tal máquina que solta naves inimigas, pois parece que é destrutível. Se os robôs dispararem, vão mesmo ter que se desviar dos tiros, o que torna tudo um pouco mais difícil.

NÍVEL 8: Este nível ainda não percebi. É que na versão que eu possuo, ele é igual ao nível 7. Se na vossa versão isto também acontecer, tudo bem; nível 7 outra vez. Se não, escrevam logo para o jornal, a fazer queixinha de um fulano de tal que dizia (etc., etc., etc...). Na versão que eu tenho, depois de acabar o 8.º nível, não acontece mais nada, o que de certa forma é a decepção para quem conseguiu passar tantos inimigos num jogo tão difícil, mas de qualquer modo, e enquanto nada mais se descobre, R-TYPE é obra-prima no Spectrum.

Navy Moves

O leitor Rui Manuel Pereira Pimenta, da Casa do Povo — 5130 S. João da Pesqueira (que fica a 400 quilómetros de Lisboa) quer trocar dicas e jogos com outros leitores de «A Capital». É com um mapa enviado por este leitor que fechamos por esta semana. Reti- rado de uma publicação que o Rui Manuel não especifica (embora ele afirme que não é o autor da obra, sinceridade louvável), o mapa permite saber onde ir no interior do submarino de Navy Moves. Não se percam e... até para a semana. Isto, claro, se não procurarem o jornal de amanhã.

Reprise

O gato maluco deve estar para aí a saltar com um novo jogo tão trapalhão como o anterior. Enquanto se aguarda (em paz e sossego, que bom) é tempo de satisfazer a curiosidade de alguns leitores que ultimamente têm pedido dicas para Garfield, indo buscar uma carta bem antiga (o papel já está amarelo), do leitor João Néilson, da Rua Conde Avelar, 50 — 2465, S. Martinho do Porto, onde se conta da vida e obra de Garfield. E há um mapa por perto que também aparece aqui. Vejam tudo já de seguida.

Mais uma segunda-feira na vida do polémico gato, Garfield. Que, como sempre tem fome. No entanto, esta segunda-feira, é ainda mais negra para o gato, pois Arlene a namorada de Garfield foi sequestrada e fechada no «gatil» municipal.

O jogo: como de costume, Garfield, está com fome, portanto, há que mantê-lo saciado, o que não é fácil. Para vigiarmos o esta- do de saúde de Garfield dispomos de dois marcadores: o marcador de sono que ao chegar ao fim supõe o final do jogo. O marcador de fome que não supõe o fim da aventura, se chegar a zero, mas que ao fazê-lo o gato pode acabar por comer qualquer coisa que encon- tre, seja o que for, assim, se por acaso o gato comer um objecto indispensável para acabar o jogo...

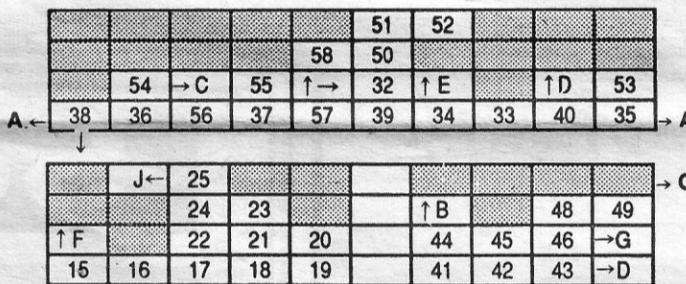
O gato apenas pode transportar um objecto de cada vez. Se por acaso não encontrarem um objecto no sítio onde era suposto estar, é porque ODIE ou NERMAL já o levaram. Quando assim for, temos que convencê-los (com pontapés) a devolverem o que tira- ram. A grande parte dos objectos têm como utilidade repor as for- ças do gato, como sejam as ANISED BALLS, SAUSAGES, BONE, SLICE OF CAKE, FISH, CHIKEN, CHOCOLAT COCKIE, FRUIT, PIE, FOOD e o HAMBURGUER.

O COCKIE e o CHICKEN estão no frigorífico da sala 4, o qual pode ser aberto.

Para completar a aventura, nada mais que ir à sala 9 (nove) e vês um osso aos saltos, esse osso faz com que ODIE comece aos saltos também, então coloca o osso perto da parede esquerda e deixa que ODIE apareça, ODIE saltará contra a parede e derrubá- -la-á. Vai à sala da televisão, na qual podes destruir o sofá a arranhões, e entra nele (no televisor), aí estão o bolo e uma surpre- sa. Depois agarra na lâmpada e vai até à cave, dirige-te à sala 15 (quinze) na qual vês um cofre e um rato que é perigoso, vai para a direita e na sala 18 (dezoito), encontra-se o NERMAL ainda enso- nado, portanto, toca a acordá-lo com um suave «biqueirão», assim o pequeno ficará a andar de um lado para o outro entre a sala 15 (quinze) e 19 (dezanove).

O pequeno NERMAL possui um rato metálico (SCARY CLOCK WORK MOUSE) que deves apanhar (dar pontapés a NERMAL uma vez encurralado contra a parede direita da sala 19 (dezanove)). A seguir saímos de casa por uma das portas das sala 30 (trinta) ou 26 (vinte e seis) e vai à loja da sala 53 (cinquenta e três), uma vez lá, deixa cair o rato que, por sua vez, deixará cair um saco de veneno para ratos. Este veneno tem a utilidade (óbvia) de matar o rato da sala 15 (quinze). Agora, sem medo, podes abrir o cofre que contém além de um osso (inútil), a chave do «gatil» que deves colocar na sala 32 (trinta e dois). Apanha a pá da sala 31 (trinta e um) e leva-a contíguo à sala 55 (cinquenta e cinco), aí começa a cavar até aparecer uma nota com a qual vamos à loja, sala 53

(cinquenta e três) e compramos alpista. Se não o fizeste deixa a chave no extremo esquerdo do parque, deixa cair a alpista e apanha a chave, salta por cima do pássaro e, quando te largar na sala 50 (cinquenta) vai uma à frente e outra à direita e após salvar ARLENE podes descansar em paz: HAPPY END.



LEGENDA

- 1 — Saída
- 2 — Jornal prato de ODIE
- 3 — Prato, chávana
- 4 — Frigorífico
- 5 — Bolacha
- 8 — Rebuçados
- 9 — Osso saltitão
- 11 — Cobertor
- 12 — Candeeiro
- 15 — Cofre
- 18 — NERMAL
- 23 — Peixe
- 25 — Balde
- 27 — Lata, caixote do lixo
- 31 — Pá
- 32 — Parque
- 33 — HAMBURGUER
- 38 — Buraco
- 45 — Bolo
- 48 — Fruta
- 52 — ARLENE
- 53 — Loja
- 55 — Nota
- 58 — Prato de comida

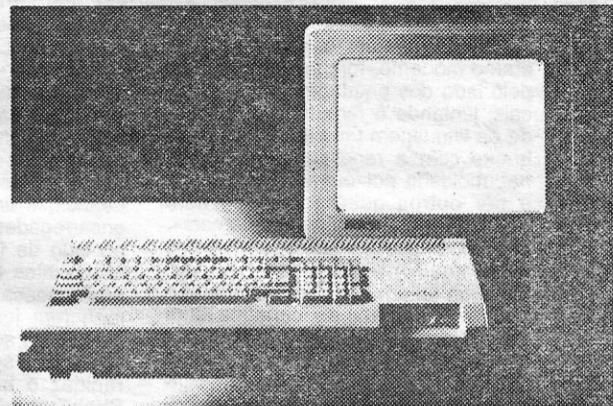
Mapa do Garfield © 1988MICRO MANIA Copiado por João Néilson para «A Capital»

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL» TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26 1124 LISBOA CODEX

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

JOSÉ ALBERTO FLECHA foi, no último sábado, o vencedor da quarta ronda do passatempo «Recorte a Sorte» que «A Capital» tem estado a levar a cabo ao longo do Verão. Essa iniciativa tem permitido a alguns dos seus leitores, especialmente os que mais procuram os suplementos de fim-de-semana, levar para casa um computador Euro PC da Schneider, acompanhado de monitor e impressora. Morador em Santo António dos Cavaleiros, técnico de vendas área farmacêutica, José Alberto Flecha, de 34 anos, foi assim o antepenúltimo dos nossos leitores a ser bafejado com sorte que permite arrecadar os três prémios — computador Euro PC, da Schneider, monitor a cores e impressora — no valor global de 226 mil escudos.

Para concorrer, basta comprar a edição de sábado de «A Capital», recortar o cupão especial e enviá-lo para a nossa sede, na Travessa do Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa.

Amanhã será publicado o cupão n.º 5 para o sorteio a decorrer no próximo dia 22, «encerrando» o passatempo com o sorteio de 29 deste mês. Ainda há, portanto, duas oportunidades de levar para casa um computador e a respectiva «companhia», ou seja, o monitor e a impressora.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS EURO PC Schneider

COM O APOIO DE IFS

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider 80 386

A MAIS ELEVADA PERFEIÇÃO TECNOLÓGICA

Alta resolução V. G. A. — 1024 X 768

Configurações:
16 MHz/60 Mb
25 MHz/60 Mb
25 MHz/160 Mb *
25 MHz/340 Mb *

* USAM CONTROLADORES SCSI